

---

This is the **published version** of the article:

Fernández i Torné, Anna; Mangiron i Hevia, Carme. Anàlisi de la localització de Codename : Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E. 2006. 41 p.

---

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/191964>

under the terms of the  license



## Anàlisi de la localització de



Anna Fernández i Torné  
25 de gener de 2006

Tutora: Carme Mangiron  
Màster en Traducció Audiovisual  
Universitat Autònoma de Barcelona



## Taula de continguts

1	Introducció.....	4
2	Marc teòric.....	6
2.1	Definició i diferents denominacions de videojoc.....	6
2.2	Història.....	6
2.3	Gèneres.....	7
2.4	Plataformes de joc.....	7
2.5	Mercat dels videojocs.....	8
2.6	Controvèrsia.....	10
2.7	La internacionalització i la localització.....	10
3	Codename: Kids Next Door – Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E. ....	13
3.1	Origen i descripció general.....	13
3.2	Anàlisi dels elements textuais.....	15
3.2.1	Manual d'ús en format paper.....	15
3.2.2	Videojoc en suport electrònic.....	16
3.3	Els personatges.....	17
3.3.1	Personatges principals.....	17
3.3.2	Personatges secundaris.....	19
3.4	Les anomenades technologies.....	20
3.5	Les operacions.....	21
4	Código: Kids Next Door – Operación V.I.D.E.O.J.U.E.G.O. ....	22
4.1	Vídeos d'enllaç entre nivells (cut-scenes).....	24
4.2	Elements textuais dins del joc.....	29
4.2.1	Intervencions “subtitulades” i no “subtitulades”.....	29
4.2.2	Missatges d'ajuda.....	31
4.2.3	Menús.....	33
4.3	Anàlisi de la qualitat de la traducció.....	33
4.3.1	Incoherències terminològiques.....	33
4.3.2	Ús incoherent d'articles davant dels noms propis.....	34

4.3.3	Ús incoherent de majúscules i minúscules .....	34
4.3.4	Incoherència en l'ús d'onomatopeies i interjeccions .....	34
4.3.5	Incoherència en la caracterització dels personatges .....	35
4.3.6	Manca de traducció .....	35
5	Conclusions .....	36
6	Bibliografia .....	38
7	Annexos .....	41

## 1 Introducció

En un món cada cop més enfocat a la rendibilitat econòmica, és difícil no acabar treballant mecànicament, sigui quina sigui la feina que es dugui a terme. El sector de la traducció no s'escapa a aquest afany de màxima productivitat i, així, molts professionals acabem immersos en un cercle viciós en el qual la creativitat i, sovint, la qualitat queden relegades a un darrer terme a favor del compliment d'uns terminis d'entrega cada cop més ajustats.

Fruit del desig de defugir encàrrecs de traducció amb continguts ben poc atractius i d'actualitzar els meus coneixements en àmbits no inclosos als programes universitaris de l'època en què jo vaig estudiar la carrera, vaig decidir de cursar el Màster de Traducció Audiovisual, les assignatures del qual em van semblar força més captivadores des del punt de vista creatiu que els temes que acostumo a traduir en la meva tasca diària. En concret, l'assignatura "Traducció de jocs per a ordinador" em va despertar un viu interès per aquesta branca de la professió fins aleshores totalment desconeguda per a mi.

A l'agost, se'm va presentar l'oportunitat d'anar als EUA a treballar en una empresa de localització nord-americana durant dos mesos i mig. Allà, vaig poder posar en pràctica molts dels coneixements adquirits al màster en haver de traduir diversos jocs per a ordinador i de revisar les traduccions al castellà d'alguns altres. N'hi va haver un que em va cridar l'atenció especialment per diversos motius: la riquesa dels diàlegs, la varietat dels personatges, l'humor dels temes que es desenvolupen d'acord a l'edat dels destinataris ideals als qui va dirigit, l'encert de moltes de les solucions de la versió castellana, etc. Això no obstant, en la revisió dels vídeos que enllacen els diferents nivells del joc (els quals en la localització de jocs reben el nom de *cut-scenes*, perquè són escenes no interactives que "tallen" la progressió del joc), i la verificació i el control de qualitat de la versió final espanyola vaig detectar incoherències terminològiques i tries poc apropiades en la subtitulació, entre d'altres, que menyscabaven enormement la qualitat del producte final en la llengua de destí. El fet de ser conscient que jo era una de les darreres baules de la cadena del procés de localització per a aquest videojoc en concret abans que es comercialitzés suposava per a mi molta responsabilitat i, malgrat els meus esforços, el producte final presenta les mateixes deficiències que tenia quan jo el vaig rebre.



El joc en qüestió és *Codename: Kids Next Door - Operation: V.I.D.E.O.G.A.M.E.* El mètode de treball que he seguit en aquesta anàlisi parteix de la versió original, la qual posteriorment he comparat amb la versió traduïda. Així, després d'introduir a grans trets el marc teòric en què cal encabir el treball en si, he procedit a analitzar l'origen, els elements textuais, els personatges, les tecnologies (instruments, armes, objectes, artefactes, aparells i mitjans de transport que els protagonistes fan servir per vèncer els enemics o superar les proves) i les operacions que formen part de la versió anglesa. Aquest primer pas es correspondria amb el pas previ de preparació de què hauria de constar tot procés de localització d'un videojoc, en què el traductor contextualitza el joc i s'hi familiaritza per tenir-ne una visió global abans de començar-ne la traducció. A continuació, ja centrada en la versió traduïda, n'he estudiat la localització d'alguns fragments, parant especial esment en els principals problemes amb què em vaig topar.<sup>1</sup>

M'agradaria disculpar-me, abans de començar, per la baixa qualitat dels annexos. M'he vist obligada a enginyar-me-les amb les tecnologies que tinc a l'abast i a treballar tan sols amb els primers quatre vídeos i les tres primeres operacions del joc a causa d'un problema tècnic del videojoc que impedeix superar la tercera operació amb èxit i de les dificultats tècniques que comporta treballar amb un videojoc per a PlayStation®2, sense comptar amb els guions originals ni els de les traduccions (malgrat els esforços de Lawrence Durham, Director de Control de Qualitat de 2K Games USA, a qui aprofito per donar les gràcies).

---

<sup>1</sup> Deixaré aquí de banda la discussió més teòrica sobre la denominació pertinent des del punt de vista dels Estudis de Traducció com a disciplina –traducció en front de localització– i acceptaré el terme ja estès de localització amb la definició que dona el Termcat com a “acció d'adaptar un producte, sovint una aplicació de programari o de maquinari, a la llengua i la cultura d'un país o un mercat determinat”.



## 2 Marc teòric

### 2.1 Definició i diferents denominacions de videojoc

Un joc per a ordinador (*computer game* o *PC game*) és un joc controlat per ordinador amb el qual els jugadors interactuen. Un videojoc (*video game* o *videogame*) és un joc per a ordinador en què el principal dispositiu de realimentació és un visualitzador de vídeo com ara un monitor o una televisió. Trobem també els anomenats jocs per a consola (*console game*), que fan referència als jocs que es juguen amb perifèrics en què es disposen els comandaments de control d'un ordinador, dissenyats específicament: els jocs per a telèfons mòbils; els jocs per a PDA; i els jocs per a d'altres dispositius de butxaca.

Tot i que aquests termes són diferents, sovint es fan servir els termes *joc per a ordinador*, *videojoc* i fins i tot *joc electrònic* com a sinònims per fer referència a tot el ventall de possibilitats esmentades. En aquest treball els farem servir indistintament.

### 2.2 Història

A continuació, faré un breu resum del que presenta Ted Stahl al seu article “Chronology of the History of Video Games”.<sup>2</sup> Els primers videojocs es van desenvolupar als anys 1950 i 1960 i s'executaven en plataformes com ara oscil·loscopis, ordinadors centrals d'universitats i ordinadors EDSAC. Els jocs per a màquines recreatives es van desenvolupar als anys 70 i van dur a l'anomenada “època daurada de les màquines recreatives”.

Als anys 70 també van aparèixer les primeres consoles de videojocs domèstiques, l'inventor de les quals és Ralph Baer, conegut com el creador dels videojocs. Va idear un sistema de capacitats limitades anomenada Brown Box (capsa marró), que va donar pas a la següent onada de consoles domèstiques. A finals dels anys 70, començament dels 80, les consoles domèstiques es van perfeccionar i van sortir al mercat consoles com l'Atari 2600 (1979), la

---

<sup>2</sup> STAHL, T. “Chronology of the History of Video Games”. *The History of Computing Project*. <http://www.thocp.net/software/games/games.htm>, 10 de gener del 2006.

Intellivision (1980) i la Colecovision (1982). No obstant això, la crisi del mercat dels videojocs l'any 1983 va suposar la fi del que es coneix com la segona generació de jocs per a consoles i va durar tres anys, fins a l'aparició de Nintendo Entertainment System (NES) l'any 1985. Les dues darreres dècades de la història dels videojocs s'han caracteritzat per la creació de mercats diferents per als jocs de consoles, ordinadors personals i dispositius de butxaca.

## 2.3 Gèneres

En funció dels objectius, el nombre de jugadors, l'escenari on es desenvolupen, etc., els videojocs poden classificar-se en gèneres, els més habituals dels quals són, entre d'altres: jocs de plataformes o simplement plataformes (*platform games* o *platformers*), jocs d'aventures (*adventure games*), jocs de rol (*role-playing games: RPGs*), jocs d'acció en primera persona (*first person shooters: FPS*), jocs d'acció en tercera persona (*third person shooters: TPS*), jocs d'esports (*sports games*), jocs de curses (*racing games*), jocs de lluita (*fighting games* o *fighters*), jocs de trencaclosques (*puzzle games*), jocs de simulació (*simulation games*) i els jocs d'estratègia en temps real (*real time strategy games: RTS*). És poc habitual que un joc pertanyi a un únic gènere. De fet, la majoria en combina dos o més.

A més a més, es diferencia entre jocs en dues dimensions (2D) i en tres dimensions (3D), entre els quals hi ha una gran diferència pel que fa a la manera com es juga. Val a dir també que la gran popularitat dels jocs en línia ha fet que sorgeixin nous subgèneres, com els jocs de rol en línia en mode multijugador massiu (*massively multiplayer online role-playing games: MMORPGs*).

## 2.4 Plataformes de joc

Avui dia, hi ha molts dispositius, o plataformes, en què es pot jugar als diferents videojocs. Els ordinadors personals, les consoles, els sistemes portàtils de butxaca i les màquines recreatives en són els més habituals. Els jocs no són intercanviables entre les diferents plataformes, és a dir que, per exemple, un joc dissenyat per a Xbox no funcionarà al PC. Les 3 principals empreses de plataformes per a videojocs són Nintendo, Microsoft i Sony. Entre les 3, han creat set de les vuit plataformes més utilitzades actualment.



Ara per ara, molts dels jocs dissenyats per a PC també tenen el seu equivalent per a consola, ja que els desenvolupadors creen versions per a més d'una plataforma. Els darrers anys, l'aparició al mercat de la majoria dels principals jocs per a PC ha coincidit amb la posada a la venda de noves versions de consoles i sovint es migren títols que s'han desenvolupat inicialment per a una única plataforma a d'altres plataformes si tenen bons resultats al mercat.

## **2.5 Mercat dels videojocs**

La indústria dels jocs electrònics a dia d'avui es divideix en dos sectors principals: el mercat dels videojocs i el mercat dels jocs per a ordinador. Fins a principis dels anys 1990, ambdós mercats van evolucionar de manera gairebé paral·lela, seguint un cicle de booms de vendes determinats per la vida del hardware de cada joc a l'època. Des d'aleshores, el mercat dels jocs electrònics en general s'ha estabilitzat, en part pels resultats d'un fort mercat de jocs per a ordinador en creixement dominat per un únic estàndard de hardware (l'ordinador), que és obert i, per tant, en constant evolució. El mercat de videojocs, en canvi, sempre ha estat dominada pels estàndards de marques registrades, que actualment són: PlayStation®2 de Sony, Game Cube de Nintendo i Xbox de Microsoft.<sup>3</sup>

Els quatre principals mercats de jocs electrònics són els Estats Units, el Japó, Canadà i el Regne Unit. Entre d'altres mercats destacats es poden esmentar Espanya, Alemanya, Corea del Sud, França i Itàlia. La Xina no es considera tan important en certa manera perquè s'estima que el 95% dels videojocs que es venen al país són còpies pirates.<sup>4</sup>

Els tipus de jocs que més es venen als diferents mercats varien molt degut a les preferències locals. Els consumidors japonesos prefereixen els videojocs als jocs per a ordinador, sobretot videojocs creats al Japó per a consoles japoneses. A Corea del Sud, en canvi, prefereixen els jocs per a ordinador, en especial els jocs MMORPG i els d'estratègia en temps real.

---

<sup>3</sup> GAMES INVESTOR. *The Online Games Market*.  
[http://www.gamesinvestor.com/Thinkpieces/The\\_Online\\_Games\\_market/the\\_online\\_games\\_market.html](http://www.gamesinvestor.com/Thinkpieces/The_Online_Games_market/the_online_games_market.html), 12 gener del 2006.

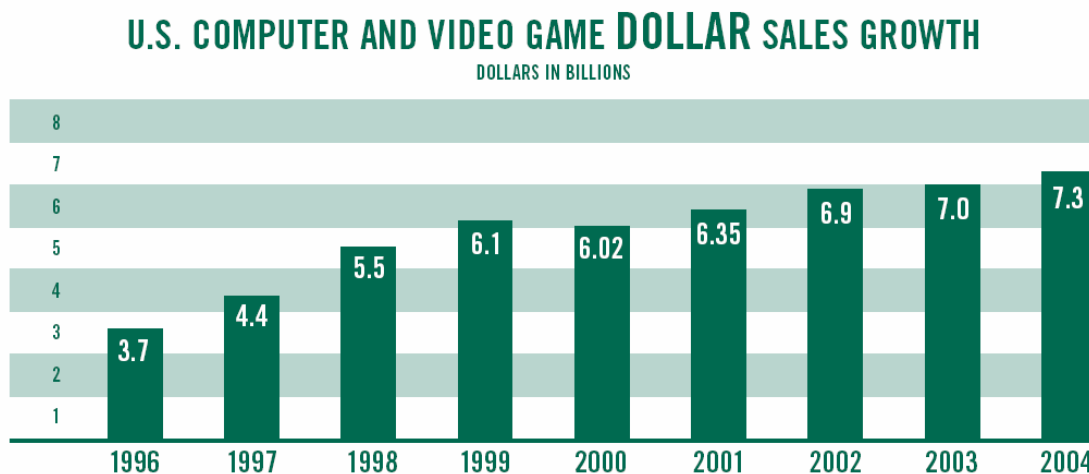
<sup>4</sup> WIKIPEDIA. *Computer and video games*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Videogame>, 12 de gener del 2006.

Segons el grup NPD (National Purchase Diary, organització fundada l'any 1967 que proporciona informació sobre el mercat als fabricants i minoristes per tal que puguin prendre decisions més fonamentades amb el propòsit d'optimitzar els seus negocis) les vendes de jocs per a ordinador i videojocs als EUA l'any 2004 van ser:

- Vendes de software per a consoles i dispositius portàtils: 6200 milions de dòlars, un 8% més que el 2003
- Vendes de hardware per a consoles i dispositius portàtils i accessoris: 3700 milions de dòlars, un 35% menys que el 2003
- Vendes de jocs per a ordinador: 1100 milions de dòlars, un 2% menys que el 2003

D'acord amb això, les vendes de jocs per a ordinador han disminuït, però cal tenir en compte que en aquestes xifres no s'inclouen les vendes de les descàrregues en línia ni els ingressos per la subscripció de jocs com els MMORPG.

Vegem el següent gràfic històric del creixement de les vendes de jocs per a ordinador i videojocs als EUA.<sup>5</sup>



---

<sup>5</sup> ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. *2005 Sales, Demographics and Usage Data: Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*. <http://www.theesa.com/files/2005EssentialFacts.pdf>, 29 de desembre del 2005..

## **2.6 Controvèrsia**

Els jocs per a ordinador i els videojocs sempre han estat font de polèmica i de censura degut a la representació de violència gràfica, als temes sexuals, a la publicitat, a la propaganda, a la blasfèmia, al consum de drogues il·legals, al consum d'alcohol o de tabac que hi ha a alguns jocs. Entre els crítics de videojocs hi ha grups de pares, polítics, grups religiosos, etc.

La censura dels videojocs es defineix com a l'ús del poder estatal o de grup per controlar el joc, la distribució, la compra o la venda de videojocs. Aquesta censura es manifesta de diferents maneres en funció de les cultures i lleis de cada país i ha fet sorgir organitzacions com ara l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) als EUA i la Pan European Game Information (PEGI) a Europa (vegeu la introducció de l'apartat Código: Kids Next Door – Operación V.I.D.E.O.J.U.E.G.O.)

## **2.7 La internacionalització i la localització**

La localització en general és l'adaptació d'un objecte a una localitat, en el sentit d'unitat de poblament més o menys ampli. En el disseny de pàgines web, per exemple, la localització fa referència a l'adaptació del llenguatge, del contingut i del disseny per reflectir les sensibilitats culturals locals.

En el cas de la localització de software i dels videojocs, es tracta del procés de traduir les interfícies d'usuari del producte en qüestió d'una llengua a una altra i d'adaptar-lo per tal que s'ajusti a la cultura estrangera. Aquest procés requereix molta feina i esforços per part dels equips de desenvolupament. Hi ha eines que poden simplificar el procés de localització i, de vegades, aquesta mena de projectes s'externalitza a empreses especialitzades per tal de reduir costos.

Durant la localització, es pot haver de substituir algunes referències històriques o culturals per referències equivalents a la cultura d'arribada.

La internacionalització i la localització són mitjans emprats per adaptar productes, com ara software o videojocs, a entorns diferents al del producte original, en particular altres països i cultures.

Els principals punts en què se centren les tasques d'internacionalització i de localització són:<sup>6</sup>

- Llenguatge
- Text codificat informàticament: alfabets, tipus d'escriptura i sistemes numerals. Els sistemes més recents utilitzen l'Unicode (norma que té per objectiu proporcionar els mitjans pels quals poder codificar el text en totes les formes i llengües perquè pugui fer-se servir als ordinadors) per tal de resoldre la major part d'aquests problemes.
- Representacions gràfiques del text (materials impresos, imatges en línia que continguin text)
- Oral (àudio)
- Subtítols per als vídeos
- Format de data/hora, inclòs l'ús de calendaris diferents
- Fusos horaris (UTC en entorns internacionalitzats)
- Moneda
- Imatges: assumptes relacionats amb la seva comprensió i adequació cultural
- Noms i títols
- Números de la seguretat social i passaports
- Números de telèfon, adreces i codis postals internacionals
- Pesos i altres unitats de mesura
- Mides del paper

La distinció entre internacionalització i localització és subtil, però important. La internacionalització és l'adaptació de productes per a l'ús potencial pràcticament arreu, mentre que la localització és l'afegiment de trets especials per a l'ús en un lloc específic. Els aspectes propis de la localització són:

- La traducció de la llengua
- Costums locals
- Assumptes morals

---

<sup>6</sup> WIKIPEDIA. *Internationalization and localization*.  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Internationalization\\_and\\_localization](http://en.wikipedia.org/wiki/Internationalization_and_localization), 12 de gener del 2006.



- Contingut local
- Símbols
- Estètica
- Valors culturals i context social

Així, doncs, un cop s'ha internacionalitzat un producte, la seva "localització" es refereix al procés de posar-lo a punt per a un mercat concret. Per tant, es diu que un producte està "internacionalitzat" si s'ha desenvolupat amb l'objectiu de satisfer la majoria de necessitats de la comunitat internacional, però que encara no s'ha adaptat a cap regió específica. Aquesta adaptació és el que rep el nom de "localització".

A l'hora de crear software i videojocs, la internacionalització i la localització comporten un repte per als desenvolupadors, sobretot si no dissenyen el producte des del principi amb els aspectes que impliquen en ment. Una pràctica habitual és separar del codi del programa les dades textuais i altres recursos que depenen de l'entorn. Així, només caldrà modificar aquells recursos independents sense haver de modificar el codi, cosa que simplifica molt la feina.

Per tant, convindria que els equips de desenvolupament estiguessin formats per persones que coneguessin les llengües i les cultures d'arribada i per especialistes que tinguessin una formació tècnica.



### 3 Codename: Kids Next Door – Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.

Com la majoria de videojocs actuals, *Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.* combina diferents elements multimèdia com imatges, text, so i veu. Cal encabir-lo, però, dins del gènere de jocs anomenats *jocs de rol per ordinador* (CRPG són les seves sigles en anglès), sovint escurçat a simplement jocs de rol (RPG).

En aquests jocs, el jugador s'identifica amb un o més personatges a la vegada i es pot jugar sol o en mode multijugador. Tenen com a base fonamental complir una missió, obtenint objectes o aconseguint habilitats que permetran al jugador superar els reptes i les proves que se li presentin.

Concretament a *Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.*, el jugador pot triar de jugar identificant-se amb el seu personatge preferit. Cada personatge té un estil de joc diferent i compta amb habilitats també diferents. El joc consta de 14 nivells plens d'acció, en què caldrà lluitar contra alguns vilans, com ara Stickybeard, Knightbrace i Common Cold, ser destre amb una sèrie d'armes com el G.U.M.Z.O.O.K.A. (bazuca que llança míssils de caramel), l'S.P.L.A.N.K.E.R. (arma de fusta que fan servir per atonyinar els enemics), l'S.C.A.M.P.P. (arma de llamps que treu l'energia d'una llanterna ampliada amb una lent) o el F.R.A.P.P.E. (batedora que pica i dispara gel), acumular *Rainbow Monkeys* (mones de l'arc de Sant Martí de peluix) per desbloquejar els secrets i reunir elements *powuh up* (objectes que confereixen habilitats addicionals al personatge) per aconseguir *super power boost* (súper impuls).

#### 3.1 Origen i descripció general

És important conèixer l'origen d'aquest videojoc per entendre molts dels elements que el caracteritzen. *Codename: Kids Next Door*, també conegut com *Kids Next Door* o pel seu acrònim *KND*, és una sèrie de dibuixos animats creada per Tom Warburton que es va estrenar als EUA el 6 de desembre del 2002 a Cartoon Network i que es va convertir en poc temps en la sèrie de més audiència, superant ràpidament els altres grans èxits de la cadena. La major part dels episodis tenen una durada de vint minuts i, generalment, se n'emeten dos de seguits, a excepció d'alguns que duren mitja hora.





Els personatges principals de la sèrie són cinc nens de deu anys que han decidit acabar amb la tirania dels adults i d'alguns adolescents (com per exemple, anar a dormir d'hora, fer els deures, endreçar, etc.) i aconseguir que el món sigui un lloc millor per als nens. Segons això, constitueixen un comando d'espies anomenat Sector V que opera des d'una casa construïda dalt d'un arbre, on emmagatzemen una sèrie de ginys i aparells que empren per accomplir les diferents missions.

Només poden formar part de l'organització els nens de 12 o menys de 12 anys. Quan els membres compleixen 13 anys, se'ls retira de servei. A cada membre operatiu se li assigna un número diferent, atès que, com a espies, han de fer servir codis en lloc dels seus noms reals per ocultar la seva identitat. Cadascun té una especialitat.

- Número 1 (Numbuh One): Nigel Uno, líder d'aquesta cèl·lula del Comando KND.
- Número 2 (Numbuh Two): Hoagie P. Gilligan, Jr., pilot i oficial de tecnologia
- Número 3 (Numbuh Three): Kuki Sanban, experta en medicina
- Número 4 (Numbuh Four): Wallabee "Wally" Beetles, expert en la lluita cos a cos
- Número 5 (Numbuh Five): Abigail "Abby" Lincoln, agent secreta i experta en arts marcial

Els *Kids Next Door* lluiten constantment contra vilans que personifiquen els trets que ells detesten. Entre els seus tenaços adversaris es troben, per citar-ne alguns, els *Delightful Children from Down the Lane*, nens obedients i ben educats que volen eliminar-los perquè representen un mal exemple per a la resta de nens; *Common Cold*, el qual dona les culpes del seu refredat als germens dels nens i pretén que tots els nens emmalalteixin tant com ell; i *Gramma Stuffum*, que engreixa els nens amb àpats fastigosos que prepara a la seva olla sense fons.

A la versió original, cada capítol rep el nom de la missió específica, ja sigui un lloc, un animal, un menjar, una acció, un adjectiu o una cosa, de manera que el seu significat està en forma d'acrònim (*Operation G.R.O.W.U.P.*: *Getting Really Old Will Upset Plans*, *Operation N.A.U.G.H.T.Y.*: *Ninnies Almost Undo Greatest Holiday This Year*, *Operation M.A.C.A.R.R.O.N.I.*: *Museum's Artwork Cruelly And Recklessly Ripped Off Nearly Impossibly*, etc.). El mateix succeeix amb els noms dels aparells i les armes que fan servir



*(C.A.T.U.H.P.L.U.N.K. Chucks Alotta Things Up High Powered Largely Using Nebulized Ketchup, F.L.I.E.R.P.L.A.C.E. Flaming Log Ignited Explosive Rocket Plane Lifts And Careens Effortlessly, M.E.R.R.Y.G.O.R.O.C.K.E.T. Monstrous Electron Rocket Rotates Your Grown Opposition Round On Carnival Kontraption Eliminating Teenagers, etc.)*

En aquest context i a partir de la sèrie de dibuixos animats, apareix al mercat tota una gamma de productes que en deriven com ara joguines de les armes, dels aparells, dels personatges, etc., tapets per penjar, jocs de cartes, gorres, DVD, peluixos, pòsters i samarretes, entre d'altres. Com si es tractés d'un episodi més de la sèrie, el dia 11 d'octubre de 2005 es va llançar al mercat nord-americà el joc electrònic per a GameCube, Xbox i PlayStation®2, el nom del qual es correspon amb la denominació que reben els títols dels episodis en forma d'acrònim: *Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E. (Villains In Detention Escape Outpost Growing Amalgamation Mega Enourmously)*.

### **3.2 Anàlisi dels elements textuais**

Procediré, tot seguit, a desglossar el joc en els diferents elements textuais de què es compona.

#### **3.2.1 Manual d'ús en format paper**

El manual inclou informació de tota mena:

- Precaucions per a l'ús del hardware
- Recomanacions en matèria de salut
- Avisos legals
- Explicació dels símbols de la caràtula
- Connexió i configuració de la consola PlayStation®2
- Diagrama del comandament
- Controls dels menús
- Breu introducció a la història i presentació del fil conductor del videojoc
- Descripció dels cinc personatges amb què pot identificar-se el jugador, esmentant les seves capacitats especials o les eines o artefactes que fan servir.
- Instruccions generals del joc
- Controls específics de cada personatge



- Explicació del visor frontal de dades (llegenda, menú d'opcions, secret de màxima seguretat)
- Informació bàsica per a la missió
- Presentació i descripció dels enemics
- Descripció dels objectes
- Consells
- Crèdits
- Garantia
- Informació sobre el servei d'atenció al client

Part d'aquesta informació apareixerà també en pantalla al videojoc pròpiament dit.

### **3.2.2 Videojoc en suport electrònic**

L'ús del DVD per part de les plataformes actuals ha suposat un gran avenç pel que fa al desenvolupament i a la qualitat dels videojocs. Aquesta variant del disc òptic té una capacitat d'emmagatzematge mínima de 4,7 gigaoctets i ofereix una qualitat de reproducció d'imatge i so superior a la d'un disc òptic convencional.

*Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.* n'és un clar exemple. Quant a la part visual, s'utilitza un estil de dibuixos animats en 3D que aconsegueix una àmplia gamma de colors brillants, imaginatius i vistosos. Els nens conserven el seu aspecte de dibuixos animats, els enemics són còmics i els llocs on es desenvolupa l'acció compten amb tota mena de detalls. Pel que fa a la part sonora, val a dir que tots els efectes de so encaixen i emfasitzen l'acció en tot moment, ja sigui el crit d'un enemic o l'explosió d'una arma. La música és dramàtica i orquestral, una paròdia descarada de les pel·lícules de James Bond. Finalment, el doblatge de les veus tant dels nens com dels seus adversaris és molt bo. Aquesta darrera característica, el fet que els personatges tinguin veu, en permet una caracterització molt més precisa (vegeu l'apartat Personatges principals). Tot plegat fa que el jugador se senti com en un episodi de la sèrie en versió interactiva.

Així, doncs, el jugador de *Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.* rep informació de forma oral, per mitjà de menús i mitjançant missatges d'ajuda.

### 3.3 Els personatges

Tot i que els seguidors de la sèrie ja coneixen bé els personatges, el videojoc ha de ser totalment autònom i independent per poder abraçar un ventall més ampli de possibles destinataris. Per tant, ha de donar suficient informació contextual perquè el jugador arribi a conèixer prou bé els personatges, entengui ràpidament el fil conductor de la història i sàpiga quin és l'objectiu de cada missió. Gran part d'això s'aconsegueix a través de vídeos que enllacen els diferents nivells, on els personatges parlen i s'interrelacionen com ho farien a qualsevol dels episodis de la sèrie de dibuixos animats. En aquests vídeos, el jugador té l'opció de veure'ls o de saltar-se'ls, a diferència d'altres jocs com *Final Fantasy*, en què és obligatori que el jugador els vegi com a mínim un cop. N'hi ha un total de 16.

#### 3.3.1 Personatges principals

En la caracterització dels personatges hi tenen a veure molts aspectes com ara la roba, l'aspecte físic, el comportament, etc. Però un dels trets distintius més destacats en els videojocs que compten amb veu és el tipus de llenguatge que fa servir cada personatge i l'accent que tenen. El fet que s'emprin certs accents i no d'altres aporta una informació molt valuosa als parlants de la llengua en qüestió.

Vegem, doncs, amb més detall la caracterització dels principals personatges que apareixen al videojoc.



Nigel Uno, conegut com a Número 1, és el líder del Sector V del Comando KND. Número 1 parla amb accent britànic (gran tret distintiu, tenint en compte l'origen nord-americà de la sèrie de dibuixos animats). Ell és qui sol empènyer els seus companys Números 2, 3, 4 i 5 a l'acció.

Nigel és probablement el membre operatiu més entregat i treballador de l'equip, cosa que tot sovint és motiu de conflictes amb la resta de membres quan aquests volen relaxar-se o perquè creuen que es pren la seva feina massa seriosament, fins al punt de considerar-lo un bitxo estrany i un xic paranoide.

Porta un jersei vermell, pantalons curts grisos, botes marrons i ulleres de sol. Crida l'atenció el fet que és calb (en un dels episodis de la sèrie, es menciona que va ser per culpa dels

*Delightful Children from Down the Lane*).



Hoagie Pennywhistle Gilligan, Jr., conegut com a Número 2, és un dels membres operatius del Sector V del Comando KND. És el pilot de l'equip i

l'Oficial de Tecnologia del sector i, com a tal, ell és qui dissenya la major part d'aparells de tecnologia 2x4 (anomenen "tecnologia 2x4" al conjunt d'aparells que ells mateixos creen, objectes senzills capaços d'aconseguir coses impressionants).

Tot sovint fa jocs de paraules que ningú troba divertits. Li agrada resoldre misteris i menjar, motiu pel qual està una mica grassonet. Porta una gorra (amb el número 2) i ulleres d'aviador, una camisa blava, pantalons de color marró i vambes blanques i negres.



Kuki Sanban, coneguda com a Número 3, és el membre operatiu més jove del Comando KND. Té molt poca capacitat de concentració, tret quan li agrada el que fa. És molt dolça i tracta tots els enemics del comando com a amics, fins i tot quan lluita contra ells. És japonesa o de descendència japonesa.

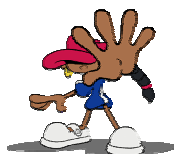
Porta un jersei verd d'una talla molt més gran de la que ella fa i vambes blanques i negres. Li entusiasmen les flors, les coses boniques i els peluixos. Tot i que sembla no ser conscient del perill i de la gravetat d'algunes de les situacions en què es veu immersa, se sap cuidar molt bé i pot ser molt perillosa quan s'enfada o quan amenacen allò que s'estima. S'encarrega de cuidar dels hàmmsters de la casa de l'arbre.



Wallabee Beetles, conegut com a Número 4, és un membre operatiu del Comando KND. És l'expert en la lluita cos a cos del Sector V i té tendència a atacar impulsivament l'enemic sense pensar. És el més baixet de l'equip.

Suposadament té accent australià, però sembla una afirmació discutible ateses les queixes rebudes pels nadius d'Austràlia, els quals perceben de seguida que és fals.

Porta un jersei carabassa amb caputxa, texans amples i vambes blanques. No li agraden les coses "de nenes", ni els hàmmsters, ni l'amor, però té un punt feble: Número 3. Se'l considera una mica curt de gambals.



Abigail "Abby" Lincoln, coneguda com a Número 5, és un membre operatiu del Sector V del Comando KND. És la segona en cap del Sector V (una de les poques dones afroamericanes que ha obtingut un reconeixement tan igualitari en una sèrie animada de televisió). Porta una samarreta, que fa servir com a vestit, de color blau marí amb una ratlla blanca als costats i a les mànigues, mercenetes blanques i una gorra vermella.

Sembla una persona molt tranquil·la i prou llesta. Sovint parla en tercera persona, fent servir el seu codi per referir-se a ella mateixa.

### 3.3.2 Personatges secundaris



Frances "Fanny" Fullbright, coneguda com a Número 86, és la Cap de Retirada de Servei. Parla amb accent irlandès i sempre renya els membres operatius que no són eficaços, amb la notable excepció de les noies (mostra una conducta sexista contra els nois). Li encanta la seva feina i no té gaires amics. Porta un uniforme verd i un casc militar, que recorda l'aspecte d'un instructor de l'exèrcit.



*Common Cold* està perpètuament malalt. Vol eliminar els membres del comando KND i contagiar el seu constipat a tothom. Fa servir una màquina que dispara mocs del nas. Se'l pot vèncer amb suc de taronja.



Els *Delightful Children from Down the Lane* són una colla de nens obedients i ben educats que volen eliminar els Kids Next Door perquè representen un mal exemple per a la resta de nens. Sempre van junts i parlen a l'uníson. No mostren cap mena d'emoció i són com zombis, esclaus a les ordres de la figura del *Father*.



*Father*, el nom real del qual és Mr. Wigglestein, es presenta com una silueta negra. És potser l'arxienemic dels protagonistes i el tutor legal dels *Delightful Children from Down the Lane*. Menysprea els KND i odia fins i tot els seus fills.



*Gramma Stuffum* és una dona gran de cabells grisos que porta sabatilles roses, famosa per cuinar ingents quantitats de menjar per engreixar els nens.





*Knightbrace* renta les dents als nens mentre dormen. Porta un vestit de color blau fosc, ferros a les dents i fa servir els instruments dels dentistes com a arma.



*Toilenator* és un vilà del tot incompetent. Dispara paper del vàter als enemics i es cola a les cases per les tasses dels lavabos. Ningú no li atorga massa crèdit ni se'l pren massa seriosament. Porta una màscara en forma de rotlle de paper del vàter, un vestit groc i botes vermelles.



*Stickybeard* (doblat per Mark Hamill) és un pirata que navega pels voltants de la ciutat en el seu vaixell *Sweet Revenge* i roba caramels als nens. Porta la barba plena de caramels enganxats (d'on li ve el nom) i té les dents podrides.



*Count Spankulot* atonyina els nens que es porten malament. Porta guants blancs, una capa porpra, un vestit semblant al del comte Dràcula i un medalló penjat del coll. Té unes celles que li sobresurten del front, els cabells negres i un fort accent de Transsilvània.

### 3.4 Les anomenades technologies

Tal com apuntàvem a la introducció, les *technologies* són els instruments, armes, objectes, artefactes, aparells i mitjans de transport que els protagonistes fan servir per vèncer els enemics o superar les proves. N'hi ha un total d'onze. Tot i que el videojoc no en desglossa les sigles, he pogut trobar el significat de la majoria d'ells atès que han estat extrets gairebé tots de la sèrie de dibuixos:

- T.H.U.M.P.E.R.: *Teddy Hurling Ultra Microwave Powered Ejection Rifle*
- S.L.U.G.G.U.H.: *Spring Loaded Uppercutting Glove Gives Unbelievable Headache*
- M.U.S.K.E.T.: *Mustard Using Sidearm Kicks Enemy Tail*
- B.A.J.O.O.K.A.: *Blasts Aloft Juicy Overfilled Orange Kartons Amazingly*
- C.O.O.L.B.U.S.: *Carries Operative's Overhead Luxuriously Boasts Unbeatable Speed*
- F.R.A.P.P.E.: *Fires Rings And Paralyzes Potential Enemies*
- E.L.I.M.O.N.A.T.E.R.: *Exceptionally Luxurious Invincible Motorcar Offers Nice Arrival To Elegant Receptions*

- S.P.L.A.N.K.E.R.: *Solid Pine Loaded Artillery Nicely Kicks Enemy Rear*
- S.C.A.M.P.P.: *Soup Can And Magnified Photon Placer*
- G.U.M.Z.O.O.K.A.
- S.M.E.L.L.M.E.T.

### 3.5 Les operacions

Les operacions es corresponen amb els diferents nivells del joc. Per tant, com he esmentat anteriorment, n'hi ha catorze. De nou, igual que a la sèrie, els noms de les operacions són acrònims. Atès que aquestes operacions són exclusives del joc, els acrònims no hi apareixen desglossats. Tot seguit les enumeraré i descriuré breument les tres operacions en què se centra el treball:

- T.U.T.O.R.I.A.L.: Cal vèncer *Toilenator*, el qual ha entrat a la Casa de l'Arbre i vol embussar-ne les tasses amb paper del vàter.
- D.O.N.U.T.T.Y.: Cal vèncer *Gramma Stuffum*, la qual s'ha apoderat de la botiga de dònuts *Sprinkle Puff* i vol farcir els dònuts d'espínacs.
- S.N.O.T. B.O.M.B.E.R.: Cal vèncer *Common Cold*, el qual ha entrat a la Casa de l'Arbre i l'ha omplert de mocs.
- B.O.O.G.I.F.I.C.A.T.I.O.N.
- S.P.A.N.K. H.A.P.P.Y.
- H.A.M.S.T.E.R.A.M.A.
- S.P.A.N.K.A.R.R.I.F.I.C.
- T.A.R.P.O.O.N.
- S.H.I.P. S.H.A.P.E.
- B.R.U.S.H. O.F.F.
- C.A.V.I.T.Y. C.A.V.E.
- O.V.E.R.F.L.O.W.
- M.O.O.N.T.R.I.P.
- L.U.N.A.R.U.M.B.L.E.
- C.R.E.D.I.T.S.



## 4 Código: Kids Next Door – Operación V.I.D.E.O.J.U.E.G.O.

Com hem comentat a l'apartat Origen i descripció general, el videojoc prové de la sèrie de dibuixos animats *Codename: Kids Next Door*. A Espanya, es va començar a emetre el 15 de setembre de 2003 al canal Cartoon Network (Digital Plus i televisió per cable) traduït amb el nom de *Código: KND*, mentre que a l'Amèrica Llatina va rebre el nom de KND: Los Chicos del Barrio.<sup>7</sup> Com a producte audiovisual per a televisió, seguint la tradició a Espanya, es va traduir i doblar al castellà.<sup>8</sup>

Quant a la versió espanyola del videojoc, es va començar a comercialitzar a Espanya el 2 de desembre del 2005.

Citant l'article d'O'Hagan i Mangiron (2004) *Games Localization: When "Arigato" gets lost in translation*, "the main priority of game localization is to ensure that the gamer experience of the localized product is similar to that of the source language product player" (pàgina 4). Això implica tota una sèrie de canvis i adaptacions que van més enllà de la tasca de traducció pròpiament dita. En posaré uns exemples per centrar-me després en l'anàlisi més estrictament traductològica del videojoc.

Si prenem com a referència les caràtules del videojoc en la versió original i en l'espanyola, és fàcil advertir a primera vista un seguit de diferències. Deixant de banda la traducció del títol i la imatge, observem que a la part superior dreta apareixen dos requadres blancs: l'original conté les lletres "NTSC U/C", mentre que a l'espanyol diu "PAL". La sigla NTSC U/C respon a "National Television System Committee USA and Canada", el format de televisió utilitzat als EUA i al Canadà, mentre que PAL prové de "Phase Alternation Line", el format de televisió que es fa servir a Europa. Són, doncs, dos sistemes compatibles amb diferents models de PlayStation®2 en funció del territori en el qual es farà servir.


---

<sup>7</sup> No entraré a analitzar aquí la versió sud-americana per motius d'extensió del treball.


<sup>8</sup> ELDOBLAJE.COM. *Comando KND*. <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelícula.asp?id=7655>, 12 de gener del 2006.

A la part inferior esquerra trobem dos requadres més:



A la versió original,  significa Everyone 10 and older segons l'Entertainment Software Rating Board (ESRB), organització que des de fa diversos anys classifica els videojocs en funció del contingut i que va ser fundada l'any 1994 per l'Entertainment Software Association (ESA), associació nord-americana dedicada exclusivament a satisfer les necessitats comercials i d'afers públics de les empreses que publiquen videojocs i jocs d'ordinador per a consoles, ordinadors personals i Internet. Per tant, indica que el contingut del videojoc és adequat per a nens de 10 o més anys. Pot contenir un grau de violència mínima, humor negre o llenguatge lleugerament agressiu.



A la versió espanyola, en canvi, apareix . PEGI és l'abreviatura de Pan European Game Information (Informació paneuropea sobre jocs), el primer sistema paneuropeu que estableix una classificació per edats per a videojocs i jocs d'ordinador. El sistema PEGI està desenvolupat i basat en sistemes existents a Europa. Per tant, PEGI considera que el joc és adequat per a nens de set o més anys d'edat.

Aquestes diferències constitueixen canvis bàsics propis de la tasca de localització entès com “the process of creating or adapting an information product for use in a specific target country or specific target market”.<sup>9</sup>

La part de la localització en què em centraré, però, és la tasca de traducció de tot el text del videojoc, sigui oral o escrit. Donades les característiques dels videojocs d'última generació, caldrà combinar trets propis de la localització de software (menús, missatges d'ajuda) i de la traducció audiovisual (traducció per al doblatge o per a la subtitulació), amb les restriccions

---

<sup>9</sup> Cita de Hoft, 1995, pàgina 11, dins de THAYER, A.; KOLKO, B. *Localization of Digital Games: The Process of Blending for the Global Games Market*.  
[http://www.sakson.com/company/thought\\_leadership/company\\_thoughtleadership\\_localization.pdf](http://www.sakson.com/company/thought_leadership/company_thoughtleadership_localization.pdf), 28 de desembre del 2005.

corresponents que comporten ambdós àmbits. I, d'acord amb el principal objectiu que assenyalàvem abans, “the language must be idiomatic, and creative cultural sayings and jokes must be adapted appropriately”<sup>10</sup> per tal que els jugadors de la llengua de destí puguin gaudir del videojoc com si aquest s’hagués produït en el seu idioma.

#### **4.1 Vídeos d’enllaç entre nivells (cut-scenes)**

Aquests vídeos constitueixen el lligam que enllaça els diferents apartats (les anomenades *operacions*) de què està formada la història del videojoc. Com que el jugador no hi pot participar (no són interactives), representen la part audiovisual en què cal decidir si doblar o subtitular les veus enregistrades. En el cas de *Código: Kids Next Door – Operación: V.I.D.E.O.J.U.E.G.O.*, s’ha descartat el doblatge a favor de la subtitulació, possiblement tant per motius econòmics com de temps.

En l'àmbit dels videojocs, no existeixen encara pautes de subtitulació concretes que els traductors puguin prendre com a guia a l'hora de subtitular els productes. En canvi, en els camps cinematogràfic i televisiu (i, més recentment, dels DVD) és necessari tenir en compte un seguit d'aspectes tècnics i normes de traducció ben definits i àmpliament acceptats arreu. Aquests, però, no se solen aplicar a la subtitulació de jocs.

Tanmateix, per tal de veure’n les diferències, llistaré a continuació les principals pautes de subtitulació tradicionals que s’haurien d’haver respectat en cas que es tractés d’una pel·lícula (marcades en negreta) i les compararé amb les solucions de la subtitulació castellana del videojoc.

- **Un subtítol hauria d’aparèixer en pantalla durant un segon com a mínim i, tret de les cançons, set segons com a màxim. S’ha calculat que el ritme de lectura normal de l’espectador és de 70 caràcters en 6 segons.**

---

<sup>10</sup> MANGIRON, C. "Localizing Final Fantasy: Bringing Fantasy to Reality". *LISA Newsletter*, XIII, 1.3. <http://www.lisa.org/archive/newsletters/2004/>, abril del 2004. Pàg. 2.

Són molts els exemples que podríem posar en què al videojoc o bé se supera la llargada màxima dels subtítols per a pel·lícules (“Ya, gracias, ¿pero por qué no me dijisteis que/Tazaneitor estaba atacando la Casa del Árbol?”, 91 caràcters en 4,6 segons<sup>11</sup>; “Hmmm, mocos por todas partes... ¡Tiene toda la/pinta de ser obra de Catarro Común!”, 81 caràcters en 5,9 segons<sup>12</sup>), o bé no es respecten el temps mínim o màxim de permanència en pantalla (“¿Cómo?!” mig segon<sup>13</sup>; “¿Lo coges? Número 2 usa demasiado papel/higiénico... ¡ja, ja, ja!” 11 segons<sup>14</sup>) o el temps necessari entre subtítols (“¡Eh! ¿Y yo?” i “¡Tienes que quedarte aquí y defender la Casa del/Árbol por si alguno de esos malvados intenta un” es trepitgen<sup>15</sup>, igual que “¡Vamos, Número 1! ¡Número 1! Yo, eh...” i “necesito usar el baño con urgencia, pero...”<sup>16</sup>). Val a dir, a més a més, que el ritme esmentat de lectura és per a adults. En aquest sentit, conclouríem que els subtítols no serien apropiats, en especial tenint en compte els destinataris ideals a qui va dirigit el videojoc.

- **A les pel·lícules, els subtítols no poden tenir més de dues línies i, en cas de tenir-ne dues, és preferible que la superior sigui més curta per tapar la imatge el menys possible.**

Certament, no trobem a cap de les *cut-scenes* subtítols amb més de dues línies, tot i que, per sistema, la línia superior és més llarga que la inferior (“Reclutados entre los mejores y más inteligentes/niños de todo el mundo,”<sup>17</sup>; “¡Guau! ¡Tu movimiento especial ha apagado el/juego!”<sup>18</sup>).

- **Si cal abreujar el diàleg per raons d’espai, el resultat ha de ser coherent, utilitzant unitats semàntiques no ambigües.**

---

<sup>11</sup> A l’annex, Video Operation DONUTTY.

<sup>12</sup> A l’annex, Video Operation SNOT BOMB.

<sup>13</sup> A l’annex, Video Operation DONUTTY.

<sup>14</sup> A l’annex, Video Operation TUTORIAL.

<sup>15</sup> A l’annex, Video Operation DONUTTY.

<sup>16</sup> A l’annex, Video Operation SNOT BOMB.

<sup>17</sup> A l’annex, Video Introduction.

<sup>18</sup> A l’annex, Video Operation TUTORIAL.



En cap cas trobem escurçament del diàleg al videojoc, per la qual cosa no hi ha ambigüitats.

- **En el cas de les pel·lícules, cal distribuir el text dels subtítols en blocs semàntics i/o unitats gramaticals de línia en línia o entre subtítols. En la mesura que sigui possible, però, cada subtítol constituirà una unitat sintàctica.**

Al joc, sempre que és possible, els subtítols constitueixen unitats sintàctiques. Ara bé, a l'hora de fer la divisió d'un subtítol en línies, no es para atenció en el 90% dels casos a intentar conservar els blocs semàntics (“¿Lo coges? Número 2 usa demasiado papel/higiénico... ¡ja, ja, ja!”<sup>19</sup>, en què se separa un terme compost amb significat únic) ni les unitats gramaticals (“¡Guau! ¡Tu movimiento especial ha apagado el/juego!”<sup>20</sup>, on no es manté junt el sintagma nominal i se separa l'article del substantiu al qual acompanya), quan hi hauria la possibilitat de conservar-los sense problemes.

- **El registre ha de ser adequat i correspondre's amb el registre de l'original.**

La subtitulació espanyola del videojoc conserva el to i el registre de les intervencions dels personatges, compensant la manca d'equivalències en determinats moments amb solucions naturals que reflecteixen el registre col·loquial propi dels nens que protagonitzen la història en d'altres (per exemple, traduint “Man, I thought Number 2 used too much toilet paper” per “¡Jo, y yo que pensaba que Número 2 usaba demasiado papel!”<sup>21</sup>)

- **A les pel·lícules, no és necessari que els noms propis apareguin subtitulats en pantalla cada cop que aquests es repeteixen en l'oral, sobretot per aprofitar l'espai que el nom ocuparia (i que ja se sent) i, així, tenir més caràcters per reproduir la resta del missatge.**

---

<sup>19</sup> A l'annex, Video Operation TUTORIAL.

<sup>20</sup> A l'annex, Video Operation TUTORIAL.

<sup>21</sup> A l'annex, Video Operation TUTORIAL.

Com que els subtítols són traduccions íntegres del que els personatges diuen, els noms apareixen en pantalla cada cop que es repeteixen en les intervencions orals. En aquest cas, considero que la repetició dels noms a totes les *cut-scenes* (sobretot en les primeres) és molt important per tal que els jugadors es familiaritzin amb els personatges, en especial, aquells jugadors que no coneixen la sèrie de dibuixos animats de la qual provenen. A més a més, com que no són noms propis sinó que es fan servir els codis de cadascun, els quals també cal traduir, fa que sigui gairebé imprescindible que apareguin als subtítols.

- **L'entrada i la sortida dels subtítols a les pel·lícules han de reflectir el ritme de les imatges i del diàleg, respectant els talls i els silencis i conservant els moments de sorpresa i de suspens.**

En general, l'ajust dels subtítols del videojoc reflecteix el ritme tant de les imatges com del diàleg, tot i que, com he comentat, en no escurçar-se i no cenyir-se al ritme de lectura mitjà, sovint no hi ha temps de llegir-los. Per tant, només l'abreujament dels subtítols en milloraria substancialment la qualitat segons els estàndards cinematogràfics.

Trobem, però, un error en aquest sentit als darrers quatre subtítols del vídeo de l'operació T.U.T.O.R.I.A.L., en què l'original no concorda amb els subtítols que apareixen en pantalla. Mentre Toilenator diu: “With these terrifying toilets, this Tree House will be flooded with sewage in no time,” apareixen els subtítols següents: “Con estos terroríficos retretes, la Casa del Árbol pronto estará inundada” i “¡Me encanta el olor a cloaca por la mañana!”. Seguidament, quan diu: “Oh, I love the smell of sewage in the morning,” ja apareix en pantalla: “Jo, y yo que pensaba que Número 2 usaba demasiado papel!”. Al final, per encaixar-ho tot, el subtítol “¿Lo coges? Número 2 usa demasiado papel higiénico... ¡ja, ja, ja!” roman en pantalla una estona llarga, mentre se sent la veu de Número 5 dient: “Man, I thought Number 2 used too much toilet paper” i “He, he, he. Get it? Numbuh Two uses too much toilet paper. Ha, ha ,ha!”.

- **A les pel·lícules, els subtítols han de ser clars, amb un tipus, color i mida de lletra de fàcil lectura. En determinats casos, es pot fer servir una caixa negra o semitransparent com a fons per als subtítols.**

Malgrat que el tipus i la mida de la lletra dels subtítols del joc són clars, el fet que sigui de color blanc impossibilita la seva lectura quan es troben damunt d'imatges blanques o de colors clars. Es podria evitar emprant una caixa negra com a fons, però evidentment això aniria en detriment de les imatges a les quals s'ha donat prioritat en el cas dels vídeos atesa la procedència del videojoc. Així, trobem exemples com el següent en què la lectura és gairebé impossible:



- **En cas de diàleg entre dues persones en un mateix subtítol, s'ha de posar un guió al començament de com a mínim una de les línies.**

No apareix cap subtítol amb aquestes característiques al videojoc.

- **Cal traduir tota la informació escrita que aparegui a les imatges (senyals, indicacions, notícies, etc.) i incorporar-la sempre que sigui possible.**

Tot just a l'inici del vídeo d'introducció, el primer que apareix en pantalla és "now loading: kids next door mission - operation: v.i.d.e.o.g.a.m.e." i el desglossament de la sigla "villains in detention escape outpost growing amalgamation mega enormously". Encara que hauria estat millor substituir les imatges per la versió castellana del text, tampoc no hi apareix cap subtítol que n'inclogui la traducció. Aquest buit afecta molt negativament tota la localització del videojoc atès que constitueix la introducció del videojoc sencer i conté les paraules clau del títol.

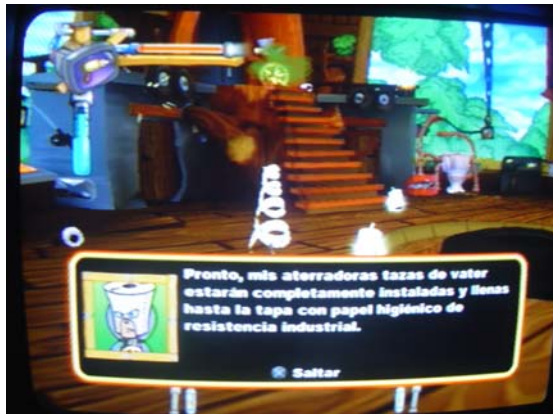
## **4.2 Elements textuels dins del joc**

### **4.2.1 Intervencions “subtitulades” i no “subtitulades”**

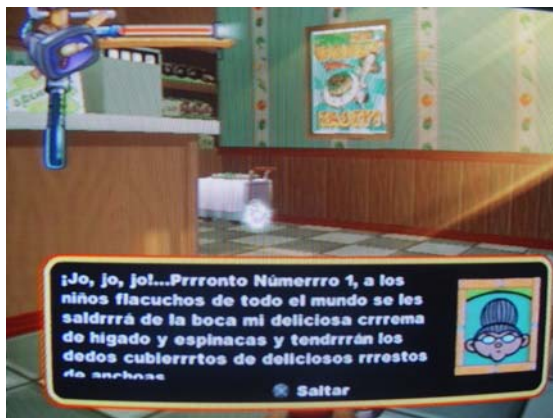
Generalment, al començament i al final de cadascuna de les proves de què estan compostos els nivells o operacions, els personatges antagònics mantenen un diàleg, sovint ple d'amenaçes i d'advertències del que és capaç de fer cadascú, preàmbul del que s'esdevindrà a continuació. De vegades, tan sols parla el protagonista a mode de reflexió en veu alta. Es tracta més aviat de veus en off i, malgrat que es pot donar el cas que els personatges apareguin en pantalla, poden estar d'esquena o senzillament realitzant qualsevol altra acció sense que se'ls vegi parlar. Per tant, en aquest sentit, difereixen dels vídeos. El propòsit d'aquestes intervencions és, d'una banda, caracteritzar millor els personatges, sobretot els adversaris que no apareixen als vídeos d'enllaç, i mantenir i enriquir el fil narratiu de la història.

De nou, l'única opció que té el jugador durant aquestes intervencions és o bé esperar que acabin o bé prémer el botó X de la PlayStation®2 per interrompre-les. Quan es polsa aquest botó, el jugador se salta de cop totes les intervencions i passa directament al punt en què comença l'acció. Com que formen part del joc en si a diferència dels vídeos d'enllaç, les converses apareixeran tantes vegades com es repeteixi la prova en qüestió, per la qual cosa és d'agrair l'opció de poder evitar-les totes alhora.

Aquestes intervencions orals no es doblen, però tampoc se subtitulen de la manera tradicional. En lloc dels subtítols que es fan servir per als vídeos d'enllaç, apareix un requadre que ocupa la meitat inferior de la pantalla, de fons negre i marc groc amb la vora exterior vermella (igual que el que es fa servir, com veurem, per als missatges d'ajuda i el menú principal), en què s'inclou de forma intercalada a dreta i a esquerra la imatge del personatge que intervé. Quan apareixen aquests requadres, es congela el joc. El text reproduceix en castellà tot el que diu el personatge, sense abreujar ni ometre cap informació. Hi caben 6 línies de text de 40 caràcters cadascuna i romanen en pantalla tant de temps com dura la intervenció, motiu pel qual sovint no dona temps de llegir-los sencers.



Així, trobem que requadres com aquest amb 141 caràcters romanen en pantalla 8 segons (vegeu l'apartat Vídeos d'enllaç entre nivells).



I d'altres com aquest, amb 214 caràcters, s'hi estan més de 14 segons. Aprofito aquest exemple per il·lustrar una de les úniques errades gràfiques que he trobat en aquests requadres, on veiem que l'última línia de text ha quedat tallada.

No obstant això, de forma a priori totalment aleatòria, trobem que, en d'altres ocasions, els personatges també intervenen, però ni se'ls dobla ni se'ls subtitula mitjançant aquests requadres. Habitualment, aquestes intervencions són comentaris que reiteren informació que ja s'ha donat prèviament o advertències i amenaces entre el protagonista i l'enemic de torn i que, per tant, aporten poca informació afegida a l'argument en si. Per exemple, a l'operació D.O.N.U.T.T.Y., el protagonista exclama en veu alta “¡Spinach, liver, olives! I'm glad Numbuh Two isn't here to see this” i el comentari no se subtitula. I el mateix succeeix quan Toilenator vol ridiculitzar el protagonista tot dient “Mustard! Ha, ha, ha. My toilet paper is more absorbent than that, Numbuh One” a l'operació T.U.T.O.R.I.A.L. A més a més, a diferència de les intervencions subtitulades, aquestes no deturen el joc.

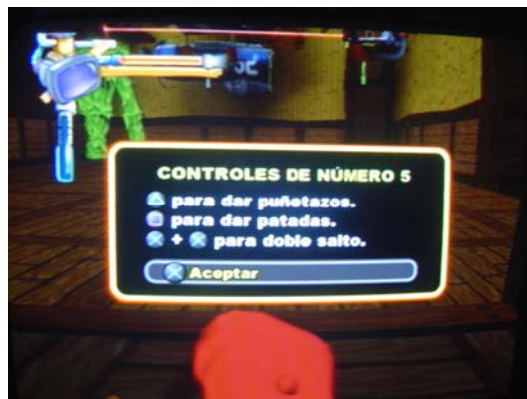
Aquesta manca de traducció pot fer l'efecte al jugador de la llengua de destí que no se l'ha tingut en compte i que se li està negant una informació la importància de la qual no pot

sospesar. Per tant, a banda de menyscar enormement la qualitat de la localització general del joc, es pot considerar una falta d'atenció vers els destinataris de la versió castellana.

#### 4.2.2 Missatges d'ajuda

De la mateixa manera que les intervencions subtítulades, els missatges d'ajuda apareixen encabits en requadres de fons negre i marc groc amb la vora exterior vermella. N'hi ha de dues menes:

- Els més grans, la mida dels quals variarà en funció de la quantitat de text que calgui incloure i que ocupen la part central de la pantalla, en lloc de la meitat inferior com en el cas dels requadres de subtítolació. Aquests requadres congelen el joc i romanen en pantalla fins que el jugador els “accepta” prement el botó X de la PlayStation®2.

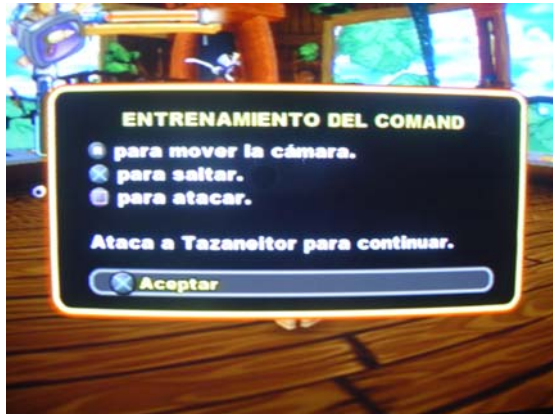


- Els més petits, que ocupen una línia al peu de la pantalla i que apareixen i desapareixen automàticament, sense la intervenció del jugador.

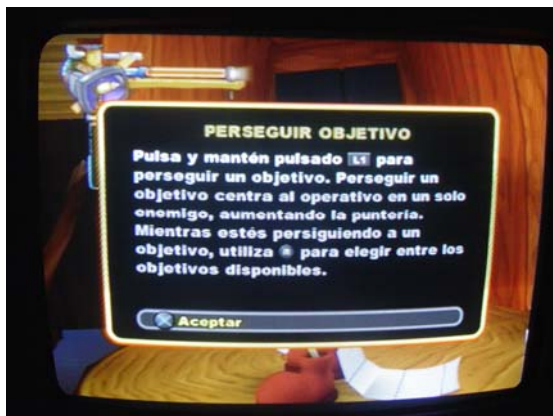




Pel que fa als primers, cada cop que apareixen, una veu femenina els introdueix.



Així, per al següent missatge d'ajuda, sentim una veu introductòria que diu: “Kids Next Door Operating Instructions”. Observem, a més, en aquest exemple que hi ha un error ortogràfic atès que la darrera paraula ha quedat tallada, tot i que en principi hi ha prou espai.



En aquest altre cas, la informació introductòria en anglès és “Kids Next Door Operatives’ Special Move: Lock on”.

Com veiem, la veu introductòria no es tradueix, sinó que la localització es limita al text original inclòs al requadre. Aquest cas és un clar exemple de les limitacions de la localització de videojocs, ja que la inserció d'un requadre a la part superior o inferior de la pantalla que inclogués la traducció de la veu introductòria recarregaria excessivament la pantalla amb informació fins a cert punt repetitiva i supèrflua.

### 4.2.3 Menús

Tret del menú principal, el qual es presenta amb el mateix format que els missatges d'ajuda i les intervencions subtítulades, la resta tenen el següent aspecte:



Els menús contenen poc text i es tradueixen sempre per complet, sense problemes d'espai.

## 4.3 Anàlisi de la qualitat de la traducció

Com hem vist als apartats anteriors, trobem textos no traduïts a les imatges i veus en anglès sense equivalències en castellà com a problemes de localització més destacats. Tanmateix, en analitzar la traducció amb més detall, en trobem molts d'altres que cal, si més no, esmentar. A continuació, n'enumeraré i n'il·lustraré els principals.

### 4.3.1 Incoherències terminològiques

A la pàgina 16 del manual d'ús, ens presenten els personatges que en anglès reben el nom de Toilenator y Stickybeard com a Tazaneitor y Barbapegajosa respectivament. Malgrat això, a la part posterior de la caràtula del videojoc, llegim: “Combate contra los villanos de la serie de televisión, incluyendo a Barbapringosa, Doctor Alambres y Tazanéitor, entre otros”, mentre que al DVD Tazaneitor no duu accent i es fa referència a Stickybeard com a Barbapringosa.

Paral·lelament, mentre que a la pàgina 17 del manual d'ús els objectes tenen denominacions en la llengua d'arribada, a la pàgina de secrets del menú principal els noms dels objectes



apareixen en la llengua original, cosa que fa gairebé impossible que el jugador de la versió castellana identifiqui que es fa referència als mateixos objectes (a banda del fet afegit que, en aquesta opció del menú, els objectes reben el nom de millors).

#### **4.3.2 Ús incoherent d'articles davant dels noms propis**

Al vídeo de l'operació T.U.T.O.R.I.A.L., de vegades s'usa l'article davant de Tazaneitor (com a la pàgina de secrets del menú principal) i d'altres no.

#### **4.3.3 Ús incoherent de majúscules i minúscules**

Al començament del vídeo de l'operació D.O.N.U.T.T.Y., Tazaneitor diu: “¡Miserable comando KND, quizá creáis que podéis detenerme!”, però més endavant, en la intervenció del Número 86, llegim: “¡Atención, Sector V! ¡Aquí Número 86! ¡Mientras estabais vagueando todo el día, se ha producido un incidente en la base ártica del Comando KND!”.

El mateix succeeix amb la intervenció del Número 1 “¡La tienda de donuts Sprinkle Puff!” a l'operació D.O.N.U.T.T.Y. i la del Número 86 “¡La Abuela Cebona ha invadido la Tienda de Donuts Sprinkle Puff y está llenando los donuts con espinacas!” al vídeo de l'operació D.O.N.U.T.T.Y. I a l'apartat de crèdits del manual d'ús (pàgina 19 i següents), on trobem “Director de tecnología de información” juntament amb “Director de Control de Calidad”.

#### **4.3.4 Incoherència en l'ús d'onomatopeies i interjeccions**

De vegades trobem que interjeccions angleses com “oops” a “Oops, I must have hit the power button by accident!” troben un equivalent en castellà “¡Huy, he debido de darle al botón de apagado por accidente!”, mentre que d'altres vegades es conserva la versió anglesa, com en “¡Hmpf! Igual que tu hermana...” (vegeu Video Operation TUTORIAL de l'annex).

El mateix succeeix amb les onomatopeies, on en la versió castellana trobem “¡BAM!” (vegeu Video Operation TUTORIAL de l'annex) i “¡DOOF!” (vegeu Video Operation DONUTTY de l'annex) quan un simple “pam” i “puf” haurien estat solucions més genuïnes.

#### **4.3.5 Incoherència en la caracterització dels personatges**

Com hem vist a l'apartat Personatges principals, part de la caracterització dels personatges ve donada pels diferents accents que tenen en la llengua original. Aquest tret, que seria interessant reflectir en la llengua d'arribada, no està marcat de cap manera en castellà. En canvi, tot i no ser un accent ni un dialecte, la manera de parlar peculiar de Gramma Stuffum la caracteritza i aquest tret sí que es reflecteix a la traducció de la següent forma: “Oh, pues clarrro que sí... y mis nutrrritivos Soldados de Espinaca se encarrrgarrán de que no te entrrometas!”.

#### **4.3.6 Manca de traducció**

A banda de la manca de traducció d'algunes intervencions dels personatges i de la veu que introdueix els missatges d'ajuda, a la pàgina de secrets del menú principal el nom de les operacions, a diferència de la tradició imposada per la sèrie de dibuixos animats, no es tradueix, com tampoc no s'han traduït els noms dels objectes (*technologies*) tot i estar aquests traduïts al manual d'ús.

Quant als crèdits, en el manual d'ús hi ha certs càrrecs que no s'han traduït, mentre que als crèdits en format electrònic no se n'ha traduït cap.

## 5 Conclusions

Un cop analitzada la versió castellana de *Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.*, ens adonem que alguns dels problemes detectats, com ara el de la incoherència terminològica, s'haurien resolt de seguida si, per exemple, els traductors haguessin elaborat glossaris dels termes principals i haguessin tingut l'oportunitat de posar en comú aspectes tan essencials com la tria dels noms propis dels personatges. D'altres, com l'aparició de paraules tallades, es podrien haver evitat informant als traductors de les restriccions d'espai en cada cas o fent servir programes especials per comprovar la llargada de cada línia en píxels i per visualitzar el text tal com haurà d'aparèixer en pantalla. D'altres, com la manca de traducció, s'haurien detectat ràpidament en la fase de revisió, de la mateixa manera que s'haurien detectat altres detalls com la repetició d'un mateixa denominació per a tecnologies (en aquest cas, armes) diferents a la pàgina 17 del manual d'ús (S.O.P.O.N.C.I.O.), o el fet que el títol de la primera plana de crèdits (pàgina 19) sigui "Créditos (cont.)".

D'acord amb això, podríem deduir que l'hipotètic procés de localització seguit per a aquest videojoc s'allunyaria molt del procés de localització que descriuen O'Hagan i Mangiron (2004) en el seu article *Games Localization: When "Arigato" gets lost in translation*, i que és el que se segueix per als títols de *Final Fantasy*.<sup>22</sup> Podríem pensar que, si s'haguessin dut a terme els passos primer (*preparations*), tercer (*cross-checking*), quart (*review*) i sisè (*testing and quality assessment*) del procés a què fan referència, s'haurien pogut evitar i, posteriorment, detectar moltes de les incoherències, mancances i errades que s'esmenten a l'apartat 4.3.

Tanmateix, tal com indico a la introducció, jo vaig ser una de les darreres baules de la cadena del procés de localització per a aquest videojoc en concret, ja que vaig dur a terme la revisió de les *cut-scenes* i, posteriorment, la part corresponent de verificació i control de qualitat de la

---

<sup>22</sup> Malauradament, no tinc coneixement de quin va ser el procés real de localització que es va seguir, tret de les darreres fases en què jo mateixa vaig participar.



darrera versió espanyola del videojoc sencer, fins a la redacció dels informes d'errades (*bug reports*) que s'havien d'enviar a l'enginyer per tal que introduís els canvis necessaris.

Per tant, m'atreiria a afirmar que una de les grans faltes del procés de localització de *Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.* ha estat la mala planificació quant al temps necessari per dur a terme la fase final del control de qualitat (pas sisè). Caldrien haver-se integrat les modificacions pertinents en diferents versions, haver-se comprovat i verificat aquestes diferents versions (cosa que hauria estat també tasca meva, però que no vaig fer perquè mai se'm va donar cap versió posterior) i haver-se produït una versió prèvia a la mestra que el distribuïdor hauria d'haver verificat per darrer cop, abans d'aprovar la versió mestra final per a la seva producció i posterior distribució. Tot això, però, no va ser possible perquè s'havia de complir la data de termini del llançament al mercat del videojoc.

Aquesta anàlisi, doncs, fa palesa la necessitat de donar més importància a la qualitat de la localització. En especial, cal posar èmfasi a la utilitat de les tasques prèvies de familiarització amb el joc i creació de glossaris per part dels traductors que conformen l'equip, perquè puguin obtenir-ne una visió global i garantir la coherència de les seves traduccions. En conseqüència, cal que en la planificació es destini un ampli marge de temps a aquestes tasques, atès que la inversió de temps inicial agilitzarà enormement les fases posteriors.



## 6 Bibliografía

CARTOON NETWORK. *Codename: Kids Next Door*.

[http://www.cartoonnetwork.com/tv\\_shows/knd/](http://www.cartoonnetwork.com/tv_shows/knd/), 12 de gener del 2006.

ELDOBLAJE.COM. *Comando KND*.

<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=7655>, 12 de gener del 2006.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. *2005 Sales, Demographics and Usage Data: Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*.

<http://www.theesa.com/files/2005EssentialFacts.pdf>, 29 de desembre del 2005.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. <http://www.theesa.com/index.php>, 12 de gener del 2006.

GAMES INVESTOR. *The Online Games Market*.

[http://www.gamesinvestor.com/Thinkpieces/The\\_Online\\_Games\\_market/the\\_online\\_games\\_market.html](http://www.gamesinvestor.com/Thinkpieces/The_Online_Games_market/the_online_games_market.html), 12 gener del 2006.

GLOBAL STAR SOFTWARE. *Codename: Kids Next Door - Operation: V.I.D.E.O.G.A.M.E.*

<http://www.globalstarsoftware.com/knd/>, 12 de gener del 2006.

HERMAN, L.; HORWITZ, J.; KENT, S.; MILLER, S. *The History of Video Games*.

<http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>, 10 de gener del 2006.

IVARSSON, J.; CARROLL, M. *Subtitling*. Simrisham: TransEdit HB, 1998. (157-159)

KLEVJER, R. *In Defense of Cutscenes*.

<http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper.htm>, 19 de gener del 2006.

LYCOS. *Código KND - Guía De Episodios*.

<http://usuarios.lycos.es/padrinosmagicos/kndguide.htm>, 12 de gener del 2006.

MANDEL, B. *Unraveling The Mysteries of Game Localization*.

<http://www.avault.com/articles/getarticle.asp?name=local&page=1>, 12 de gener del 2006.



MANGIRON, C. "Localizing Final Fantasy: Bringing Fantasy to Reality". *LISA Newsletter*, XIII, 1.3. <http://www.lisa.org/archive/newsletters/2004/>, abril del 2004.

NPD FUNWORLD. <http://www.npdfunworld.com>, 12 de gener del 2006.

O'HAGAN, M. *Translating into the Digital Age: The expanding horizons of localisation*. <http://lrc.csis.ul.ie/publications/presentations/2004/Conference/Presentations/MinakoOHagan.ppt>, 21 de setembre del 2004.

O'HAGAN, M., MANGIRON, C. "Games Localization: When Arigato Gets Lost in Translation". *New Zealand Game Developers Conference Proceedings*. Otago: University of Otago, 2004.

PAN EUROPEAN GAME INFORMATION. <http://www.pegi.info/pegi/index.do>, 12 de gener del 2006.

PYM, A. *Localization: On its nature, virtues and dangers*. <http://www.fut.es/~apym/on-line/translation.html>, 30 de desembre del 2005.

PYM, A. *Localization from the Perspective of Translation Studies: Overlaps in the Digital Divide?* <http://www.fut.es/~apym/on-line/translation.html>, 30 de desembre del 2005.

QUEIPO, I. "Código: KND, la serie de animación nº 1 en EEUU". *El Mundo*. <http://www.el-mundo.es/laluna/2003/234/1063289600.html>, 12 de setembre del 2003.

ROVIRA, M. "Conclusions de les II Jornades sobre el català a les noves tecnologies". A: SOFTCATALÀ. *II Jornades sobre el català a les noves tecnologies*. <http://www.softcatala.org/jornades/2004/ponencies/>, 29 de desembre del 2005.

SCHNITZER, A. *GDC 2003: How to Build a Better Cutscene*. [http://www.gamasutra.com/gdc2003/features/20030306/schnitzer\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/gdc2003/features/20030306/schnitzer_01.htm), 6 de març del 2003.

SCHOLAND, M. "Localización de videojuegos". *Revista Tradumática*, 1. Traducció de Lidia Cámara. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/sumari/sumari.htm>, 25 d'octubre del 2002.





STAHL, T. "Chronology of the History of Video Games". *The History of Computing Project*.  
<http://www.thocp.net/software/games/games.htm>, 10 de gener del 2006.

THAYER, A.; KOLKO, B. *Localization of Digital Games: The Process of Blending for the Global Games Market*.  
[http://www.sakson.com/company/thought\\_leadership/company\\_thoughtleadership\\_localization.pdf](http://www.sakson.com/company/thought_leadership/company_thoughtleadership_localization.pdf), 28 de desembre del 2005.

UNIVERSIDAD DE MADRID. FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES. DEPARTAMENTO DE TRADUCCIÓN, INTERPRETACIÓN Y LENGUAS APLICADAS. *I seminario internacional sobre videojuegos. Los videojuegos: de la creación a la traducción*.  
<http://www.uem.es/web/fil/actividades/videojuegos/index.htm>, 5 d'abril del 2005.

WIKIPEDIA. *Codename: Kids Next Door*.  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Codename:\\_Kids\\_Next\\_Door](http://en.wikipedia.org/wiki/Codename:_Kids_Next_Door), 12 de gener del 2006.

WIKIPEDIA. *Computer and video games*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Videogame>, 12 de gener del 2006.

WIKIPEDIA. *Internationalization and localization*.  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Internationalization\\_and\\_localization](http://en.wikipedia.org/wiki/Internationalization_and_localization), 12 de gener del 2006.

WILLEMS, M. *CODENAME: THE KIDS NEXT DOOR. Episode 8A: OPERATION: T.H.E.-F.L.Y. (Tiny-Horsefly-Examines-Five-Little-Youngsters)*.  
<http://www.mowillems.com/pdfs/knd-sample.pdf>, 12 de gener del 2006.

## 7 Annexos

- Video Introduction
- Video Operation TUTORIAL
- Video Operation DONUTTY
- Video Operation SNOT BOMBER
- Operation TUTORIAL
- Operation DONUTTY 1
- Operation DONUTTY 2
- Operation DONUTTY 3
- Operation DONUTTY 4
- Operation DONUTTY 5
- Operation DONUTTY 6
- Operation DONUTTY 7
- Operation DONUTTY 8
- Operation SNOT BOMBER 1
- Operation SNOT BOMBER 2